

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran**

Menurut Uno (2007), pembelajaran merupakan proses interaksi antara pengajar dan peserta didik. Dalam proses pembelajaran peserta didik akan memperoleh tentang sesuatu yang mereka belum ketahui, mereka akan mempelajari suatu pengetahuan dengan cara yang lebih efisien, dari proses tersebut akan adanya kaitan tentang pengetahuan baru pada struktur kognitif yang lebih mantap, yang dapat diperoleh pada hasil belajar.

Pembelajaran adalah bagian yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas, baik itu proses maupun lulusan. Pembelajaran memiliki pengaruh yang menyebabkan kualitas pendidikan rendah, artinya pembelajaran itu sangat tergantung dari kemampuan seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran lebih ditekankan untuk memperluas atau menambahkan pengetahuan siswa, agar siswa itu memiliki kemampuan mengungkapkan kembali pengetahuan dan pemahaman yang sudah dipelajari, baik dalam tempo waktu yang singkat maupun waktu yang panjang, yang diperoleh melalui berbagai cara dalam proses pembelajaran (Muchitch, 2008).

Menurut Uno (2008), upaya untuk membelajarkan siswa dalam kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan untuk mencapai hasil

belajar yang baik disebut dengan pembelajaran. Pembelajaran akan memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa”, dan bukan pada “apa yang dipelajari siswa”. Tujuan pembelajaran itu sendiri yaitu adanya pencapaian perilaku oleh siswa pada suatu kompetensi, meningkatkan hasil belajar, dan harapan adanya keterampilan yang dimiliki oleh masing-masing siswa yang ingin dicapai.

## 2. Metode Pembelajaran *Make a Match*

Metode pembelajaran *make a match* merupakan salah satu pembelajaran Pakem yaitu pembelajaran bermakna yang dikembangkan dengan cara membantu peserta didik membangun keterkaitan antara informasi (pengetahuan) baru dengan pengalaman (pengetahuan lain) yang telah dimiliki dan dikuasi peserta didik. Peserta didik dibelajarkan bagaimana mereka mempelajari konsep dan bagaimana konsep tersebut dapat dipergunakan di luar kelas. Peserta didik diperkenankan bekerja secara kooperatif. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Langkah-langkah dalam metode ini yaitu :

- a. Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok
- b. Guru membuat kartu-kartu, kartu-kartu tipe A berisi kartu pertanyaan, kartu-kartu B berisi kartu jawaban, dan kartu-kartu C berisi penilaian.

- c. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan, kelompok kedua pembawa karu berisi jawaban, dan kelompok ketiga pembawa kartu penilai.
- d. Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut berbentuk huruf U, upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan.
- e. Jika masing-masing kelompok sudah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama maupun kelompok kedua saling bergerak bertemu, mencari pasangan pertanyaan-jawaban yang cocok. Berikan kesempatan mereka untuk berdiskusi. Ketika berdiskusi alangkah baiknya jika ada musik instrumental yang lembut mengiringi aktifitas belajar.
- f. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu pertanyaan dan anggota kelompok pembawa kartu jawaban
- g. Pasangan-pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok ini kemudian membacakan di depan kelas apakah pasangan pertayaan-jawaban itu cocok.

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, jawaban, maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertayaan-jawaban yang mereka pasangkan sudah cocok. Mereka juga belum mengetahui pasti

apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan-jawaban. Berdasarkan kondisi inilah guru memfasilitasi diskusi untuk memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik mengonfirmasikan hal-hal yang mereka telah lakukan yaitu memasang pertanyaan-jawaban dan melaksanakan penilaian (Suprijono, 2009).

Menurut Silberman (2007), metode *make a match* adalah metode yang menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Prosedur *make a match* hampir sama dengan *index card match*, hanya pada *make a match* ada team pemegang kartu penilaian yang bertugas menilai dari pasangan pertanyaan dan jawaban.

Prosedur dalam *make a match* :

- a. Pada kartu terpisah tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di dalam kelas. Buatlah kartu pertanyaan-pertanyaan
- b. Pada kartu lain, tulislah jawaban bagi setiap pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- c. Campurkan dua lembar kartu dan kocok beberapa kali sampai benar-benar tercampur
- d. Bagikan kartu-kartu tersebut ke peserta didik, sebagian akan mendapatkan kartu pertanyaan dan sebagian mendapat kartu jawaban
- e. Untuk peserta didik yang belum mendapatkan kartu, maka diberikan kartu kosong untuk pemegang kartu penilai
- f. Perintahkan kepada peserta didik untuk menemukan kartu pasangannya.

- g. Ketika pemegang kartu pertanyaan dan jawaban sudah berpasangan maka satu pemegang kartu penilai, bertugas menilai apakah pasangan tersebut cocok atau tidak.
- h. Setelah terbentuk tiga pasangan maka team tersebut, maju ke depan kelas untuk membacanya.

Menurut Isjoni (2007), Metode *make a match* merupakan teknik yang dikembangkan oleh Loma Curram (1994), salah satu keunggulan dari model ini yaitu :

- a. Siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia.
- b. Bertukar pasangan, teknik ini memberi siswa kesempatan untuk bekerja sama dengan siswa lain. Pasangan bisa ditunjuk oleh guru atau berdasarkan mencari pasangan.

### **3. Strategi pembelajaran aktif**

Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi kuliah, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata. Dengan belajar aktif ini, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya

mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Belajar aktif itu sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum. Ketika peserta didik pasif, atau hanya menerima dari pengajar, ada kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan. Oleh sebab itu diperlukan perangkat tertentu untuk dapat mengikat informasi yang baru saja diterima dari guru maupun dosen. Belajar aktif adalah salah satu cara untuk mengikat informasi yang baru kemudian menyimpannya dalam otak. Mengapa demikian? Karena salah satu faktor yang menyebabkan informasi cepat dilakukan adalah faktor kelemahan otak manusia itu sendiri. Belajar yang hanya mengandalkan indera pendengaran mempunyai beberapa kelemahan, padahal hasil belajar seharusnya disimpan sampai waktu yang lama.

Penggunaan strategi pembelajaran aktif adalah realita bahwa peserta didik mempunyai cara belajar yang berbeda-beda. Ada peserta didik yang lebih senang membaca, ada yang senang berdiskusi dan ada juga yang senang praktek langsung. Untuk dapat mengakomodir kebutuhan memaksimalkan dalam belajar yaitu dengan menggunakan variasi strategi pembelajaran yang beragam yang melibatkan indera yang banyak. Dari sisi pengajar, sebagai penyimpan materi strategi pembelajaran aktif akan sangat membantu dalam melaksanakan tugas-tugas keseharian. Bagi

pengajar yang sibuk mengajar, strategi ini dapat dipakai dengan variasi yang tidak membosankan. Filosofi mengajar yang baik adalah bukan sekedar mentransfer pengetahuan kepada peserta didik, akan tetapi bagaimana membantu peserta didik supaya dapat belajar, maka pengajar tidak lagi menjadi pemeran central dalam proses pembelajaran (Zaini, 2008).

Menurut Silberman (2001), strategi pembelajaran aktif merupakan cara-cara yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran atau pada saat kegiatan belajar aktif. Peserta didik akan melakukan sebagian besar kegiatan yang harus dilakukan, mereka akan mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Strategi pembelajaran aktif merupakan langkah yang cepat, menyenangkan, mendukung, dan secara pribadi menarik di hati karena peserta didik tidak hanya terpaku di tempat-tempat duduk mereka, tapi mereka berpindah-pindah dan berpikir keras. Strategi pembelajaran aktif, perlu diadakan karena membantu peserta didik untuk mencoba berbagai keterampilan-keterampilan, tidak hanya terpaku mendengarkan informasi dari guru, dan dapat membantu memeriahkan kelas.

Strategi pembelajaran aktif dapat dikatakan sebagai suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar lebih aktif. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktifitas pembelajaran dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok atau materi belajar,

memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari kedalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata.

Dengan belajar aktif, peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik dengan cara ini biasanya peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan, sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan. Strategi pembelajaran aktif sangat diperlukan untuk menumbuhkan jiwa kemandirian, daya kreatifitas sehingga mampu membuat inovasi-inovasi baru, dan juga untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimum karena ketika pembelajaran yang pasif maka peserta didik hanya menerima informasi dari pengajar dan kecenderungan untuk cepat melupakan apa yang telah diberikan (Munthe, 2007).

#### **4. Penelitian Tindakan Kelas**

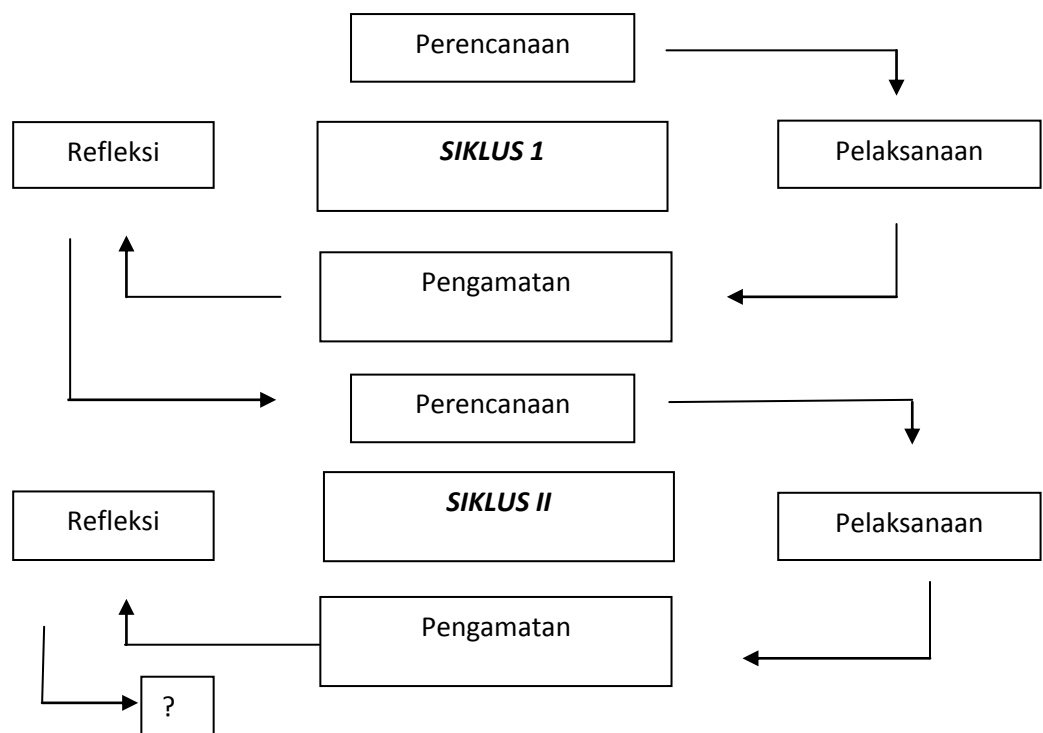
Menurut Arikunto (2009), Penelitian tindakan kelas (PTK) dalam Bahasa Inggrisnya adalah *Classroom Action Research* (CAR). Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat diterangkan, yaitu :

- a. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.



- b. Tindakan berarti menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
- c. Kelas berarti tidak terikat dalam pengertian kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Model penelitian tindakan ini, secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan, dan 4) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut :



Bagan 1: Tahapan Tindakan kelas

#### Tahap 1: Menyusun rancangan tindakan (*planning*)

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan.

#### Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Tahap ke-2 dari penelitian tindakan adalah pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Hal yang perlu diingat adalah bahwa dalam tahap ke-2 ini pelaksana guru harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak dibuat-buat.

#### Tahap 3: Pengamatan

Tahap ke-3 yaitu kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat. Sebetulnya sedikit kurang tepat kalau pengamatan ini dipisahkan dengan pelaksanaan tindakan karena seharusnya pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan.

#### Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*)

Tahap ke-4 merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sangat tepat dilakukan

ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Menurut Mulyasa (2009), Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi (2006) dalam Mulyasa (2009) menjelaskan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu memisahkan kata-kata yang tergabung di dalamnya, yakni : Penelitian, tindakan, dan kelas dengan paparan sebagai berikut :

- a. Penelitian, menunjukan pada kegiatan mencermati suatu objek, dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti
- b. Tindakan, menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk peserta didik
- c. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lain dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok peserta didik, dalam waktu lama menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Berdasarkan pemahaman terhadap tiga kata kunci tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK), merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan.

Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru dengan peserta didik atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Kusumah (2010), Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Prinsip dasar PTK adalah :

- a. Berkelanjutan, PTK merupakan upaya yang berkelanjutan secara siklustris.
- b. Integral, PTK merupakan bagian integral dari konteks yang diteliti.
- c. Ilmiah, diagnosis masalah berdasar pada kejadian nyata.
- d. Motivasi, dari dalam motivasi untuk memperbaiki kualitas harus tumbuh dari dalam
- e. Lingkup, masalah tidak dibatasi pada masalah pembelajaran didalam dan luar ruang kelas.

## **5. Hasil belajar**

Menurut Jihad (2008), hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Usman (2001), dalam Jihad (2008) menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa erat kaitanya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru

sebelumnya yang dikelompokkan kedalam tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

a. Kognitif

Ranah kognitif yaitu tentang a) pengetahuan (*knowledge*) dimana kemampuan anak didik yang meliputi pengingatan hal-hal yang bersifat khusus, b) pemahaman, c) aplikasi atau penggunaan prinsip, d) analisa, e) sintesa, dan f) evaluasi, yaitu kemampuan pengetahuan anak didik.

b. Afektif

Ranah afektif ini meliputi, a) menerima atau memperhatikan, b) merespon, c) penghargaan, d) mengorganisasikan, dan e) mempribadi

c. Psikomotorik

Ranah psikomotorik yaitu a) menirukan, b) manipulasi, c) keseksamaan d) artikulasi, dan e) naturalisasi.

Menurut Sudjana (2008), hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Howard Kingsley dalam buku penilain hasil proses belajar mengajar, membagi tiga macam hasil belajar yakni 1) keterampilan dan kebiasaan, 2) pengetahuan dan pengertian, dan 3) sikap dan cita-cita. Sedangkan menurut Benyamin Bloom membagi klasifikasi hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu :

a) Ranah kognitif

Ranah kognitif yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi

b) Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Contoh hasil belajar afektif yaitu, kemauan untuk menerima pelajaran dari guru, perhatian siswa terhadap apa yang dijelaskan guru, bertanya, dan lain-lain.

c) Ranah psikomotor

Ranah psikomotor yaitu hasil belajar keterampilan, dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni: gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar), keterampilan gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual (membedakan visual, auditif, dan motoris), kemampuan di bidang fisik (misalnya kekuatan, ketepatan), gerakan-gerakan skill, dan kemampuan yang berkenaan dengan gerakan ekspresif dan interpretatif.

## **6. Keaktifan**

Dalam proses belajar tentunya ada aktifitas, yang berarti adanya interaksi antara guru dan murid dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran tidak hanya guru saja yang aktif, melainkan siswa juga ikut serta dalam proses pembelajaran, aktifitas yang

dimaksudkan disini adalah penekannya terhadap siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran maka terciptalah situasi belajar aktif. Keaktifan siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti : sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing - masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi (Defriahmadchaniago, 2008).

Menurut Dimyati (2006), Keaktifan merupakan kecenderungan psikologi yang menganggap bahwa anak adalah mahluk yang aktif. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Dalam setiap proses belajar siswa selalu menampilkan keaktifan. Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya, mulai dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang sulit untuk diamati. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengar, menulis, dan berlatih keterampilan.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Menurut Sholihah (2010), dalam judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pembelajaran IPA dengan Metode *Make A Match* Pada Siswa Kelas 2 SDN 01 Pulosari Kebakkramat Karanganyar” dengan rumusan penelitiannya yaitu rendahnya tingkat semangat keaktifan dan kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran IPA pokok bahasan ciri dan kegunaan benda di SDN 01 Pulosari Kebakkramat Karanganyar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan keaktifan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran, untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPA, dan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran *make a match*.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Subjek yang diteliti yaitu siswa kelas 2, dengan jumlah 19 siswa. Barid (2010) meneliti tentang peningkatan semangat, keaktifan, dan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran IPA pokok bahasan ciri-ciri dan kegunaan benda melalui model *make a match*. Hasil belajar atau kemampuan siswa dalam aspek kognitif yang mendapat nilai lebih dari KKM yaitu meningkat dari 53% (10 dari 19 siswa) menjadi 84% (16 dari 19 siswa). Pada aspek afektif yaitu diperoleh keaktifan siswa dari 63% (12 dari 19 siswa) menjadi 79% (15 dari 19 siswa), keaktifan dalam belajar mengajar dari 53% (10 dari 19 siswa) menjadi 84% (16 dari 19 siswa), bekerja sama dengan kelompok



meningkat 33% (1 dari 3 kelompok) menjadi 67% ( 2 dari 3 kelompok). Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *make a match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas 2 SDN 01 Pulosari Kebakkramat Karanganyar .

Menurut Inayah (2010), pembelajaran dengan menerapkan *make a match* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa, judul dari penelitian ini adalah “Peningkatan Keaktifan dalam KBM dan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Teknik Pembelajaran Mencari Pasangan (Make a Match) di SMK Negeri 1 Sedayu Tahun Ajaran 2010/2011”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan keaktifan dalam KBM dan prestasi belajar peserta didik pada siswa SMK Negeri 1 Sedayu melalui pembelajaran dengan teknik *make a match*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan dalam 3 siklus. Hasil penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan prestasi belajar Hasil prestasi belajar pada ranah kognitif yaitu diperoleh rata-rata skor nilai pada siklus 1 yaitu 79,56, siklus II 85,35, dan pada siklus III meningkat menjadi 91,59. Tingkat keaktifan pada tiap siklus juga mengalami peningkatan.

Menurut Ramadhan (2008), pada latar belakang masalahnya yaitu pembelajaran yang hanya terpusat oleh guru yang sering ditemukan berbagai kelemahan, rendahnya pencapaian nilai prestasi, dari latar belakang tersebut maka diterapkan pembelajaran menggunakan *make a match*. Pembelajaran dengan menggunakan *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar

siswa. Pada tes awal rata-rata hasil belajar siswa mencapai 55, siklus I rata-rata 63,08, siklus II rata-rata 75,08, dan tes akhir rata-rata 80,73. Ditinjau dari pencapaian persentase ketuntasan belajar pada tes awal adalah 20%, siklus I adalah 67,50%, siklus II adalah 87,50%, dan tes akhir adalah 87,50%. Dari uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran metode *make a match* memberikan manfaat bagi siswa, di antaranya sebagai berikut : 1) mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan, 2) materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, 3) mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal 87,5.

Menurut Mariyatun (2010), penelitian tindakan kelas dapat memperbaiki proses pembelajaran dimana penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dalam bentuk rangkaian siklus yaitu dengan menganalisis data perkembangan siswa dari siklus I sampai dengan siklus III. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Biologi siswa pada pokok bahasan sistem pernapasan manusia dengan penerapan media *visual flash movie* dalam pembelajaran aktif pada siswa SMP Negeri 2 Colomadu Karanganyar kelas VIIIE tahun ajaran 2009/2010.

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil belajar (aspek kognitif) mata pelajaran Biologi dan pengamatan sikap siswa selama proses pembelajaran Biologi berlangsung (aspek afektif) antara peneliti dengan kolaborator. Penelitian ini diawali dengan menyampaikan materi dengan media *visual flash movie* kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan diakhiri

dengan kesimpulan dan *post test* pada setiap siklusnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar pada siklus I ranah kognitif = 6,05 atau meningkat sebesar 0,58 dari nilai awal (5,47) dengan standar deviasi (SD) sebesar 0,94; ranah afektif= 15,14 (termasuk kategori kurang berminat). Rata-rata hasil belajar pada siklus II ranah kognitif= 6,93 atau meningkat sebesar 0,88 dari siklus I dengan standar deviasi (SD) sebesar 0,69; ranah afektif= 17 (termasuk kategori kurang berminat) atau meningkat sebesar 1,86 dari siklus I. Rata-rata hasil belajar pada siklus III ranah kognitif= 8,08 atau meningkat sebesar 1,15 dari siklus II dengan standar deviasi (SD) sebesar 0,63; ranah afektif 21,22 (termasuk kategori berminat) atau meningkat sebesar 4,22 dari siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan rata-rata nilai kognitif ( $6,05 < 6,93 < 8,08$ ) dan rata-rata nilai afektif ( $15,14 < 17 < 21,2$ ) bahwa penerapan media *visual flash movie* dalam pembelajaran aktif dapat meningkatkan hasil belajar Biologi siswa kelas VIIIE SMP Negeri 2 Colomadu Karanganyar tahun ajaran 2009/2010.

Pembelajaran *make a match* hampir sama dengan *Index card match*, hanya pada pembelajaran menggunakan *make a match* lebih bervariasi lagi yaitu terdapat team penilai. Menurut Laela, (2010) dalam penelitian tindakan kelasnya yaitu bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) untuk meningkatkan hasil belajar Biologi pokok bahasan fotosintesis siswa kelas VIII G SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2008/2009. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil belajar (aspek kognitif) mata pelajaran Biologi dan pengamatan

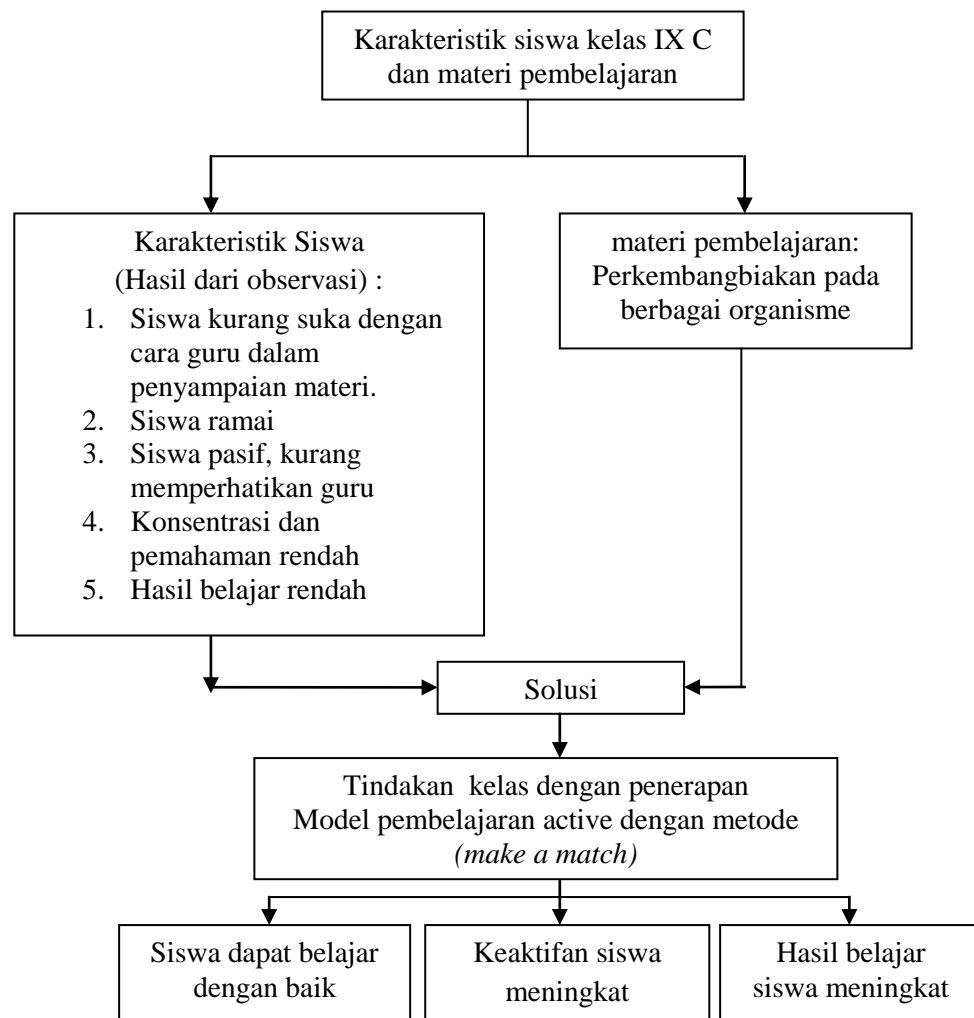
sikap siswa selama proses pembelajaran Biologi berlangsung (aspek afektif) antara peneliti dengan kolaborator.

Strategi pembelajaran *Index Card Match* pada siklus I dengan melakukan post test, rata-rata hasil belajar sebesar 6,64 atau meningkat sebesar 0,58 dari nilai awal (6,06) sedangkan untuk rata-rata hasil belajar aspek afektif sebesar 13,24 termasuk dalam kategori kurang berminat. Pada siklus II menunjukkan rata-rata hasil belajar pada aspek kognitif (post test) sebesar 6,76 dengan Standar Deviasi (SD) sebesar 1,66. Untuk rata-rata hasil belajar aspek afektif pada siklus II adalah sebesar 16,17 (termasuk kategori cukup berminat). Pembelajaran tindakan kelas siklus III dengan penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) berjalan baik dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus I dan II. Hal ini dapat ditunjukkan rata-rata hasil belajar siswa pada aspek kognitif menunjukkan adanya peningkatan yaitu menjadi sebesar 8,01 atau meningkat sebesar 1,25 dari siklus II dengan Standar Deviasi sebesar 1,43 sedangkan untuk aspek afektifnya meningkat menjadi 21,13 termasuk dalam kategori berminat. Dari hasil belajar siswa kelas VIII G SMP Al-Islam 1 Surakarta dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran *Index Card Match* baik dalam aspek kognitif ( $6,64 < 6,76 < 8,01$ ) maupun afektif ( $13,24 < 16,17 < 21,13$ ) terjadi peningkatan hasil belajar Biologi.

### C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran merupakan upaya yang sistematis dan disengaja oleh guru untuk menciptakan kondisi agar siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam kegiatan ini terjadi interaksi edukatif antara 2 pihak yaitu antara siswa yang melakukan kegiatan dengan guru yang melakukan kegiatan membelajarkan.

Dalam pembelajaran terdapat suatu permasalahan, yang dapat berasal dari guru maupun siswa. Ditinjau dari siswa, pada waktu pembelajaran sebagian cenderung bosan dan mengantuk, kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan sebagai hasil belajar dan siswa kurang termotivasi untuk meningkatkan pemahaman. Khususnya pada pokok materi perkembangbiakan pada berbagai organisme, diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan yaitu metode pembelajaran *make a match*. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat dibuat bagan sebagai berikut :



Bagan II: Kerangka Pemikiran

#### D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas dan kajian yang relevan yang mendukung tentang metode *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar, maka dapat ditarik hipotesis “Metode pembelajaran *make a match* meningkatkan hasil belajar biologi dan keaktifan siswa materi pokok perkembangbiakan pada berbagai organisme siswa kelas IX C SMP Negeri 1 Kartasura Tahun Ajaran 2010/2011”